ELECTRONIC ARTS

MEGA DRIVE



取扱説明書

NBA® PRO BASKETBALL™

BULLS vs LAKERS AND THE NBA® PLAYOFFS™

NBA® プロバスケットボール

NBA® PRO BASKETBALL™

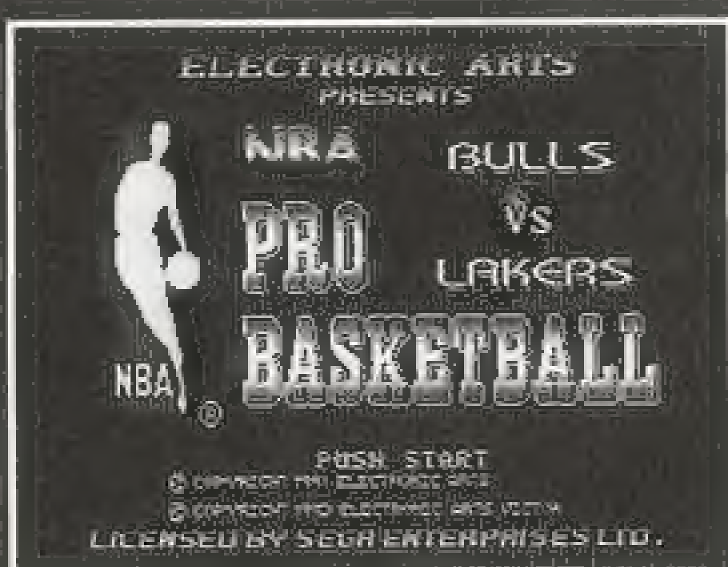
CONTENTS

NBA® 開幕



★

みなさんこんにちは。私が「NBA®プロバスケットボール」の解説をつとめますアナウンサーのロン・バーです。どうぞよろしく。さてこのゲームはアメリカのプロバスケットリーグ「NBA」の興奮と感動を日本の皆様に実際に味わっていただこうというもので、チーム名・選手名ともに実名で登場します。そうです、バルセロナオリンピックで一大旋風を巻き起こした、あのドリームチームの「マジックジョンソン」や「マイケルジョーダン」も登場します。本場アメリカのプロバスケットボールを存分にお楽しみください。今度はゲームでお会いしましょう。それではまた。



操作方法

このゲームの操作は大きくわけてゲーム前、ゲーム中、ゲーム中断時の3種類があり、さらにゲーム中にはオフェンス(攻撃)、ディフェンス(守備)の2種類があります。ここでは、選手の操作と、それぞれのボタンの名称と役割を説明します。

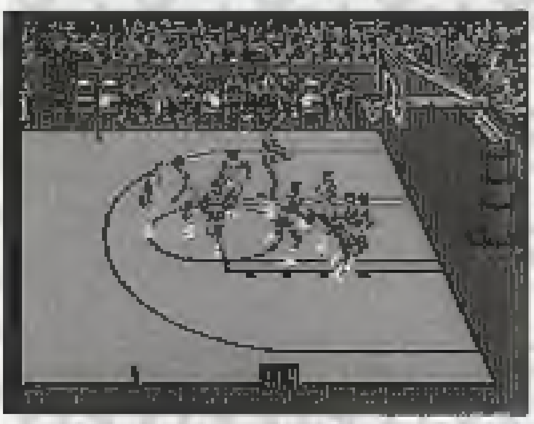
選手の基本操作

- オフェンス、ディフェンス共に白い星マークの付いた選手を操作します。ただし、2プレイヤー協力ゲームの場合、プレイヤー2は黒い星マークの付いた選手を操作します。
- プレイヤーの操作する選手は十字ボタンを押した方向に移動します。
- 十字ボタンを斜めに押すことにより、選手を斜めに移動させることもできます。



ゲーム前

試合が始まる前の状態を指します。



ゲーム中

試合が行われている状態を指します。



ポーズ・リプレイ

ポーズをかけた状態から各ボタンで現時点までの試合経過を見ることができます。



名称	状況	項目	解　説
スタートボタン	ゲーム前		次の画面に移るときと、ジャンプボールのトスを行う。
	ゲーム中	オフェンス	ゲームを一時中断（ポーズ）。
		ディフェンス	オフェンスと同じ。
	ポーズ		ゲーム画面を一時的に止める（ポーズ）。
方向ボタン	ゲーム前		ゲーム選択画面で、ボタンの上下で変更したい項目を選択する。チーム選択画面では、ボタンの上下左右でチームの選択を行う。
	ゲーム中	オフェンス	ボールを持った選手を動かす（2プレイヤー協力ゲームのプレイヤー2は黒い星マークの付いた選手を動かす）。
		ディフェンス	オフェンスと同じ。
	ポーズ	リプレイ	リプレイをコマ送りで再生、巻き戻しする。押し続けるとスローモーションで再生、巻き戻しする。
Ⓐボタン	ゲーム前		ゲーム設定画面で各項目の変更、チーム選択画面では選択したチームの決定に使用。解説画面を次に進めたり、選手表示画面を進めるためにも使用する。
	ゲーム中	オフェンス	シュート。フェイント（素早く押したり離したりする）。
		ディフェンス	ショットをブロックするためにジャンプする。
	ポーズ	リプレイ	十字ボタンと同時に押すとリプレイを早送り、巻き戻しする。
Ⓑボタン	ゲーム中	オフェンス	パス。ボタンを押しながら十字ボタンでパスする選手を選び、ボタンを離すとパスを出す。
		ディフェンス	操作する選手をボールに一番近い選手に変更する。
Ⓒボタン	ゲーム中	オフェンス	シュート。
		ディフェンス	ボールを奪う。
	ポーズ	タイムアウト	タイムアウト。ボールを保持しているときのみ有効。

ゲームの始め方

タイトル画面

カセットを差し込みパワースイッチをONにするとタイトル画面に変わり、スタートボタンを押すとゲーム設定画面に移ります。



ゲーム設定画面

ゲームを始める前に、この画面でゲームのさまざまな設定を決めることができます。設定したい項目を方向ボタンの上下で選択し、Aボタンで変更します。変更しない場合は、そのままスタートボタンを押せばチーム選択画面になります。

項目	設定内容	解説
ゲームモード GAME MODE	ONE GAME	友人またはコンピューターと1試合のみの対戦。
	Tournament	コンピューターを相手にNBAの「プレイオフ・トーナメント」を行う。
プレイヤー・セレクト PLAYER SELECT	One Player	コンピューターと対戦。 トーナメントでは自動的にこの設定になる。
	2-Player Vs.	友人と対戦。
	2-Player CoCp	2人のプレイヤーが協力してコンピューターと対戦。
プレイ・オプション PLAY OPTION	Arcade	選手の体力が消耗しないのでフルタイム、スピーディーでスリリングなゲームが楽しめる。
	Simulation	ゲームが進むにつれ、選手の動きが疲れて鈍くなる。審判の目も厳しくなり、ファールが多く取られる。 トーナメントでは自動的にこの設定になる。
PLAY LEVEL	Per-season	オープン戦。最も簡単なモード。
	Reg-season	公式戦。中級レベルで、審判は厳しくなり相手選手も実力を発揮。
	Showtime	最も難しいモード。相手選手は全力でプレイ。選手同士の接触も多くなる。 トーナメントでは自動的にこの設定になる。

項目	設定内容	解　説
PERIOD LENGTH	2・5・8・12 Min	1ピリオドの長さを2分、5分、8分、12分の中から選択する。同点で試合が終わった場合5分間の延長戦が行われるが、2分を選択した場合のみ、延長戦も2分となる。延長戦は試合決着がつくまで何度でも行われる。
音楽 MUSIC	On	ゲーム中およびハーフタイムに音楽が流れる。
	Off	音楽は流れない。
効果音 SOUND EFFECTS	On	ボールのバウンドや審判のホイッスル、スタンドの歓声などの効果音を聞くことができる。
	Off	効果音は流れない。
パスワード PASSWORD	No	トーナメントモードのみ選択可能。選択するとパスワード入力画面に変わる。トーナメントモードで1試合終了するごとに必ずパスワードが表示される。次回トーナメントプレイ時にパスワードを入力すると、前回と同じ成績でゲームを続けることができる。 

各項目の設定が完了したら、スタートボタンでいよいよゲームが始まります。
なお、上記のほかにも各画面で細かい操作がありますが、それらはこれから解説する各項目を参照してください。

プレイヤー選択



スーパーチームがズラリ！　選べるチームは18。この中には東西のオールスターチームもあるぞ。

チーム選択

ワンゲームモードでは好きなチームを自由に対戦させることができます。同じチーム同士の対戦も可能で、対戦相手はコンピューター、友人のどちらかの選択が可能となります。チームの選択は方向ボタンの上下左右で選択し、Aボタンまたはスタートボタンで決定します。コンピューターと対戦する場合は対戦相手も同様に決定してください。友人と対戦する場合もコンピューターと対戦するときと同じくプレイヤー1、プレイヤー2と順に選択してください。なお、トーナメントモードの場合は対戦相手は自動的に決められます。

特定のチームを選ばなくてもよい場合はスタートボタンを2回押してください。自動的にこのゲームのメインカード「ロサンジェルス・レイカーズ対シカゴ・ブルズ」となります。

スポーツTV

チームの選択が終わると、試合の実況中継を行うアナウンサーが試合の紹介をし、両チームの先発メンバーが表示されます。TV画面を続けてみたい場合はAボタンを押し、すぐ先発メンバーの画面に移りたいときはスタートボタンを押してください。もう一度スタートボタンを押すとスタッツ画面に移ります。



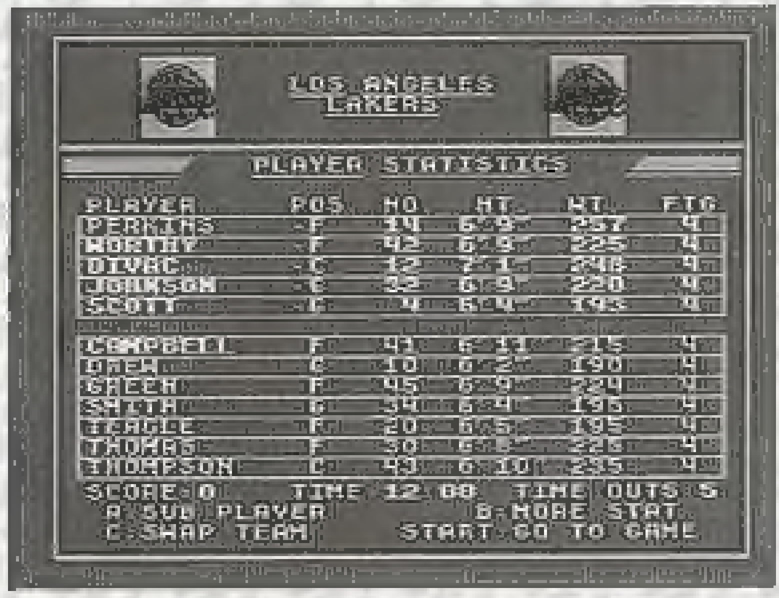
同じチームを選択すると、こんなメッセージが！



こいつらが先発メンバー。さすがに強者揃いだ。

スタッツ画面

個々の選手の成績が表示されています。また、試合前では先発メンバーの変更が、試合中（タイムアウト時）では選手の交代がこの画面で行えます。



先発メンバーの交代

メンバー表では画面が上下２つに分割されています。上の５人が先発メンバーで、下の７人が控えの選手となります。交代を行うには、まず先発メンバーから外したい選手を上の５人の中から方向ボタンの上下で選択します。選択された選手が黄色で表示されます。続いて方向ボタンを左右に動かしてください。控え選手のカーソルが動き、白色で表示されます。控え選手を選択してAボタンを押すと先発メンバーとの入れ変えができます。

交代はポジションにかかわらず行えます。

終了したらスタートボタンを押してください。いよいよ試合がスタートします。

試合のスタート



画面にコートがあらわれ、選手がスターティングポジションに付くと試合開始です。地元チームは大抵白いユニホームで登場してきます。
スタートボタンを押すと、審判のホイッスルが鳴り、ボールトスが行われます。ボールトスをキャッチするには、タイミングよくAボタンを押します。ボールを取ったチームがオフェンス側になります。

選手の操作

選手の操作はオフェンス側とディフェンス側で異なります。ボールを確保しているチームがオフェンスとなり、相手チームがディフェンスになります。ゲーム中、シュートが決まったり、ボールを奪われたりすると、その瞬間にオフェンスとディフェンスが逆転します。

オフェンス

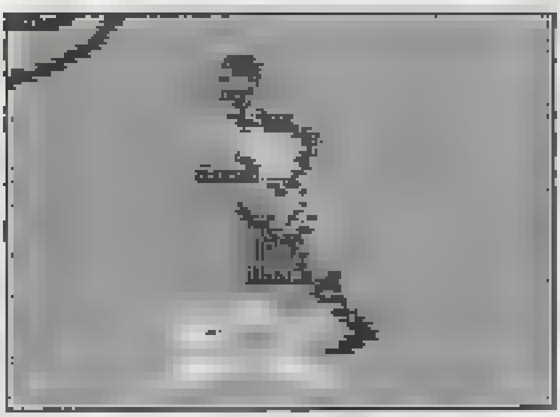
プレイヤーはオフェンス時、ボールを持っている選手を操作します。2プレイヤー協力ゲームの場合、ボールを持っていないプレイヤーは、白または黒の星マークの付いている選手を操作します。



移動とドリブル

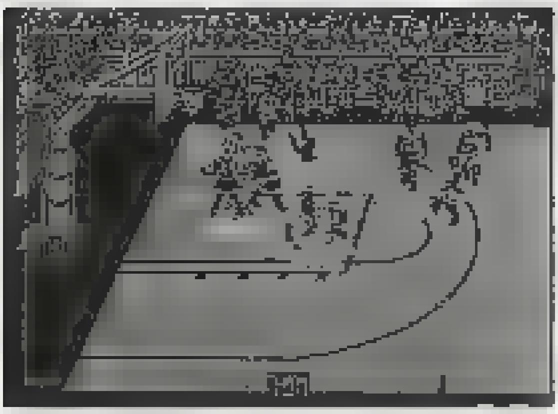
選手は方向ボタンを押し続けている方向に移動します。方向ボタンを離すと選手は止まります。ボールを持っている場合はドリブルを続けます。
ディフェンス側の選手が進路を妨害していたら、素早くAボタンを押すと、相手をかわすことができます。パスをするときやフェイント、シュートを打つときはドリブルをやめます。一度やめたドリブルを再び行うと、トラベリングでファールを取られてしまいます。

パス



パスはBボタンで行います。Bボタンを押すと、選手は自分に最も近く、また自分の方を向いている味方選手を自動的に選び、パスを出します。パスがうまくキャッチされればその瞬間から、パスをキャッチした選手の操作に変わります。

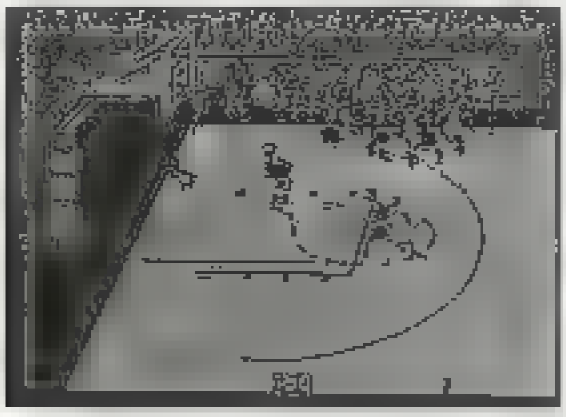
もし、パスしたい選手を選びたいときは、Bボタンを押したまま方向ボタンを押してください。パスを受ける選手は、白い点滅している星マークが付きます。Bボタンを離すと点滅している星マークの選手にパスを出すことができます。



シュート

Aボタンでシュートを打つことができます。シュートが成功するかどうかは、次の3つの条件から判定されます。

1. 選手の成績
   シュート成功率の高い選手は、低い選手よりも成功しやすくなっています。
2. 相手ディフェンス選手の存在
   シュートする選手の近くに、ディフェンスの選手がいて妨害していると、シュート成功率は下がります。
3. Aボタンを離すタイミング
   Aボタンを離すタイミングによってもシュート成功率は変わってきます。シュートのタイミングは2種類あり、1つは通常のシュートで、Aボタンを押すとジャンプし、ジャンプの頂点でシュートします。もう1つはフェイントで、素早くAボタンを押すと選手はジャンプするふりをします。ディフェンス側の選手がつられてジャンプしたらその後にもう一度Aボタンを押します。



マーキーシュート

このゲームでは、各チーム1人または2人ずつ特殊なシュート（マーキーシュート）能力を持つ選手がいます。マーキーシュートは、特定の場所でタイミングよく行わなければならない難しいテクニックです。

シュートの能力は選手によって異なります　ロングシュートが得意な選手や、ダンクシュートが得意な選手などさまざまですので、それぞれの選手の個性に合ったシュートを行えるようになるとまた一層ゲームが楽しめます
NBAでは、チームがボールを確保してから24秒以内にシュートを行わなければなりません。24秒以内にシュートが打てなかった場合、ボールは相手チームに移ってしまいます
制限時間は　画面の中央下に表示されます



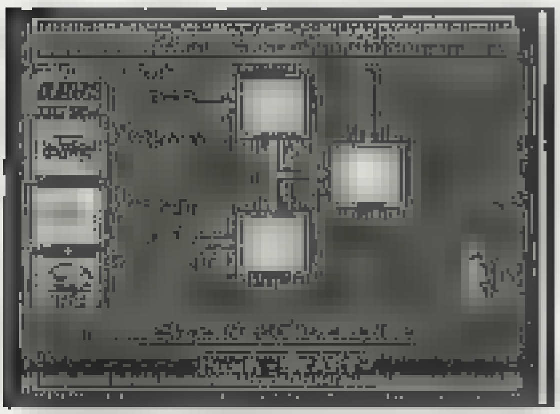
フリースロー

ディフェンスのファールによってフリースローが与えられた場合　画面はフリースロー画面に切り変わります　ゴールの近くに左右に動くボールが表示されます。これはシュートの狙いを決定するもので、中央の白い部分に合わせてAボタンを押します　狙いが定まると今度は　上下に動くボールが表示されます　これは距離を決定するもので、同じく中央の白い部分に合わせてAボタンを押してください　中央の白い部分に近ければ近いほど成功率は高くなります

ディフェンス

ディフェンスのとき、プレイヤーは白い星マークの付いた選手を操作します　2プレイヤー協力ゲームの場合、プレイヤー2は黒いマークの付いた選手を操作します
ディフェンス時に操作する選手を変更したい場合はBボタンを押してください　ボールに一番近い選手に星マークが移動します
Bボタンを何回か押していると次々に操作する選手が変わるのでゲームの展開に応じて変更してください

ディフェンス時の選手の操作は基本的にはオフェンス時と同じですが、シュートやパスを行う代わりにシュートのブロックやドリブルしている相手選手のボールを奪って自分のチームをオフェンス側に導くようにします。
相手選手のボールを奪うには、ボールを持っている選手に近づきCボタンを押します。ただし、あまり近づきすぎるとファールを取られる確率が高くなりますので注意が必要です。
シュートをブロックするには、シュートする相手の前に立ち、シュートのタイミングを計りAボタンを押します。タイミングがよければほぼ同時にジャンプし、シュートをブロックすることができます。もちろん、相手の選手もフェイントを使ってくるので、よく見極めてAボタンを押しましょう。



プレイオフ・トーナメント

プレイオフ・トーナメントではプレイヤーの好きなチームを選んでNBAのチャンピオンを目指して勝ち抜き戦を行います。相手チームはすべてコンピュータが操作します。

ゲーム設定画面でトーナメントを選択してください。この場合他の設定項目で変更できるのは1ピリオドの長さだけになります。
スタートボタンでチーム選択画面に進み、好みのチームを選択します。チームを決めるとトーナメントの組合せが表示されます。組合せは方向ボタンの上下左右ですべてを見渡すことができます。1回戦はプレイヤーのチームがホームチームとなり、白いユニホームを着用します。
試合の始め方は「ワンゲーム」のときと同じです。

その他の操作方法

●各ピリオドの終了

各ピリオドが終了するとスタッツ画面が表示され、選手の成績を見ることができます。



ハーフタイム

第2ピリオドが終了すると、TVアナウンサーがその日の試合の成績とほかの試合の途中経過を報告し、その後スタッツ画面に移ります。
TVアナウンサーが出ているときにスタートボタンを押せば　直接スタッツ画面に移ることができます
スタッツ画面でスタートボタンを押せば、後半戦が始まります。

ゲームの終了

1ゲームモードでは、試合が終わると最終的なスコアが表示され、試合が終了します。続けてほかの試合を行う場合はスタートボタンを押してください　ゲーム選択画面になります。
トーナメントの場合は、試合が終わった後にスコアが表示され、スタートボタンを押すとそれまでの全成績（スタッツ画面）を見ることができます　もう一度スタートボタンを押すとトーナメント表が表示され、試合終了時の勝敗が確認できます
さらにもう一度スタートボタンを押すとパスワードが表示されます。一度パワースイッチを切った後　トーナメントの続きを行いたい場合はこのパスワードをメモしておいてください

トーナメントを続ける場合

パスワード表示画面からスタートボタンを押すと、次の試合に移ることができます。

パスワードでトーナメントを続ける場合

ゲーム選択画面でトーナメントを選び、パスワードを選択してください
アルファベット表が表示されますので、メモしておいたパスワードを方向ボタンでアルファベットの選択、Aボタンで決定していきます　スタートボタンでトーナメントの続きを行うことができます。

トーナメントの終了

トーナメントは勝ち抜き戦ですので一度でも負けてしまえば、そこでトーナメントは終了し、また初めから挑戦しなくてはなりません。ただし、パスワードをメモしておけば何度でも同じところから挑戦できます
すべての試合に勝ち抜くと「NBAチャンピオン」として表彰されます。また最初からプレイする場合はスタートボタンを押してください。

ファウル・反則・オーバーターン

ファウル

オフェンスは以下のファウルがディフェンス側より行われた場合、フリースローの権利を得ることができます

1. ディフェンスチームのファウルが合計で5つになったとき（2回）
2. ディフェンス側の選手がオフェンス側の選手のシュート時にファールを犯し、シュートが失敗した場合（2回）
3. ディフェンス側の選手がオフェンス側の選手のシュート時にファールを犯し、シュートが成功した場合（1回）

反則とターンオーバー

1.トラベリング

選手はパスを出したり、シュートを打とうとするときにドリブルを止めます　止めた状態からもう一度ドリブルをするとこの反則が適用されます

2. チャージング

操作しているオフェンス選手がディフェンス選手に当たってしまうと、この反則が適用されます。

3. 24秒ルール

オフェンスはボールを手にしてから24秒以内にシュートを行わなくてはなりません。24秒を超えてもボールを保持していると攻撃権を失います。制限時間は、画面の中央下に表示されます。

4. 10秒ルール

自軍陣内で攻撃権を手にいれたチームは10秒以内にボールを相手側陣内に持ち込まなくてはなりません。これが行われなかった場合は攻撃権を失います

5. バックコート

一度相手陣内にボールを持ち込んだら、再び自軍陣内にボールを持ち込むことはできません　これが行われると攻撃権を失います

6. アウト・オブ・バウンズ

ボールを持った選手がコートの外に出てしまった場合と、ボールをコートの外に出してしまった場合は、攻撃権を失います



タイムアウト・選手交代・スタッツ画面

●タイムアウトとゲームの中断

試合中にスタートボタンを押すとゲームが中断されます。もう一度スタートボタンを押すと再びゲームが開始されます

ゲームを中断させているときにCボタンを押すと公式のタイムアウトとなり、選手交代をすることができます　ただし、タイムアウトを要求できるのはボールを保持しているチームだけです

各チームは前半と後半にそれぞれ5回のタイムアウトを要求することができますが前半に使わなかったタイムアウトを後半に持ち越すことはできません。

●選手の交代

タイムアウトを取ると、スタッツ画面が表示されます。タイムアウト以外では、ファウルが犯されたときにCボタンを押すとスタッツ画面に変わり、選手の交代ができます。選手の交代方法は、先発メンバーの交代と同様に行います

メンバー表の見方		
	POS	選手のポジション。Cはセンター、Gはガード、Fはフォワード
	NO	選手のゼッケンナンバー
	HT	選手の身長
	WT	選手の体重
	FOULS	その選手が犯したファールの数。ファールを6回犯した選手は退場となり、その試合には出場できない。
	FTG	選手の疲労度。疲労度は4段階（数字の1～4）で表示 数字が小さくなるほど疲労度が大きい。

選手の成績

スタッツ画面には、メンバー表のほかに「ゲーム成績表1」「ゲーム成績表2」「オフェンス年間成績表」「ディフェンス年間成績表」の4種類があります。Bボタンを押すとそれぞれの画面に移ります。
また、スタッツ画面でCボタンを押すと、相手チームの成績を見ることができます。

ゲーム成績表1&2 現在行われている試合の成績を表示しています

FGA	シュートを狙った回数
FG	成功したシュートの数
FTA	フリースローを投げた回数
FT	成功したフリースローの回数
TOT	選手が上げた現在までの得点
RB	確保したリバウンドの数
FG%	この試合におけるシュートの成功率
FT%	この試合におけるフリースローの成功率
TP%	この試合における3点シュートの成功率
MIN	選手が試合に出場した現在までの時間（分）

オフェンス年間成績表	チームの1991年~1992年シーズンにおける、各選手の実際の成績が表示されます。この数値は変更されることはありません
FG%	シュートの成功率
FT%	フリースローの成功率
PPG	1試合における平均得点
AST	シュートのアシスト数

ディフェンス年間成績表	チームの1991年~1992年シーズンにおける、各選手の実際の成績が表示されます。この数値は変更されることはありません
PF	犯したパーソナル・ファールの数
DQ	退場になった試合数
BK	シュートをブロックした回数
BLK	相手選手のシュートをブロックした回数
STL	相手選手のボールを奪った回数
RBD	シュートのリバウンドを確保した回数

表示を見終わったら、スタートボタンで試合に戻ります。

チームと選手のデータについて

このゲームに登場する選手は、実際のＮＢＡ1991~1992年シーズンの成績をもとにしています。従って、ダンクシュートの得意な選手に３点シュートばかり打たせたり、オフェンスの軸となっている選手をゴール前で守らせたりすれば、試合で勝利することはできないでしょう。それぞれの選手、チームには個性があり、得意なプレイや苦手なプレイが必ずあります。こうした特長をつかみ、それを生かして試合を進めることが勝つための重要なポイントなのです。

使用上の注意

1. 電源OFFをまず確認

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをＯＦＦにしてください。パワースイッチをＯＮにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

2. カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対しないでください。

3. 端子部にはふれないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。

4. 保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところは避けてください。直射日光のあたるところやストーブの近く、湿気の多いところも禁物です。

5. 薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

6. ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、１時間ごとに10～20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべくはなれてゲームをしてください。

7. プロジェクションテレビにはつながないで

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

ご注意　次の注意事項を守って、ゲームをお楽しみください。
お子様がゲームを楽しむ前に、保護者の方も必ずご確認ください。

- ゲームをするときは、健康のため、１時間ごとに、適当な休憩を必ずとってください。また、極度に疲労している時や、睡眠不足のときは、ゆっくり休み、完全に回復してからプレイしてください。
- ゲームをするときは、部屋を明るくし、テレビ（モニター）からはできるだけ離れて、プレイしてください。
- 過去に、強い光の刺激や、テレビ画面などを見ていたとき、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失を経験したことのある人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしている最中に、このような症状が起きた場合や、身体に異常を感じた場合は、すぐにプレイを中断し、医師と相談してください。

NBA PRO BASKETBALL
BULLS vs LAKERS AND THE NBA PLAYOFFS

[ORIGINAL STAFF]

DESIGN & PROGRAMMING : Lisa Ching, Edwin Reich, Jeff Lefferts
ORIGINAL DESIGN : Robert Weatherby
ADDITIONAL DESIGN : Happy Keller
ART : Cynthia Hamilton, Paul Vernon
EXECUTIVE PRODUCER : Don Traeger
ASSOCIATE PRODUCER : Happy Keller
ASSISTANT PRODUCER : Gerald McLane
TECHNICAL DIRECTOR : Edwin Reich
SOUNDS & MUSIC : Mike Barlow

[DEVELOPMENT STAFF]

PROGRAMMING : Hiroshi Ueda
GRAPHICS : Norie Miura
ASSISTANT PRODUCER : Masa Yoshizawa
PRODUCER : Ray Nakazato

[JAPANESE STAFF]

PRODUCER : Masato Mizushima
TECHNICAL DIRECTOR : Hitoshi Akashi
SALES STAFF : Jyunichi Suzuki, Yasuhiko Sameshima, Yoshihisa Tsuji
MARKETING STAFF : Toshiya Kubo, Atsushi Tanimoto, Megumi Sakurai
SPECIAL THANKS TO : Mayako Maekawa, Hitomi Yamaguchi, Kumiko Nakayasu
MANUAL/PACKAGE DESIGN : Takashi Uto, Seiichi Mitani, Comix Brand
QUALITY ASSURANCE : Yasuhiro Suzuki, Ryutaro Hayase
TESTING : Noriaki Ogata, Hidehito Saito, Tomohiro Shibuya
EXECUTIVE PRODUCER : Satoru Sato

Patents: U.S.Nos.4,442,486/4,454,94/4,462,076; Europe No.80244; Canada No.1,183,276; Hong Kong No.88-4302; Singapore No.88-155; Japan No.82-205605 (Pending)

カスタマー・サポート係
■電話番号:03-5410-3100 ■受付時間:13:00〜16:00(月〜金)

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑

EM20012